PRECIO DEL EJEMPLAR $ 2

FAMILY GAME-NINTENDO
PC COMPATIBLE - AMIGA

20

JUEGO Y ACCION

PLAY

& SHARE

COMO AYUDAR A PEDRO A RECUPERAR A LOS FLINTSTONES®

GUNSHIP 2000

MANIAC MANSION

¿QUE ES MULTIMEDIA?

PLOTTER S.A.

EN MATADEROS

FACTURA
DESPACHO
GARANTIA

FLAGLER STREET S.A.

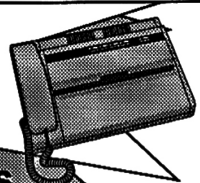
IMPORTADORES DIRECTOS
LIDERES EN COMPUTACION, AUDIO Y VIDEO
EN LA MISMA DIRECCION

COMPUTACION

PC - XT - AT - IMPRESORAS
DISCOS RIGIDOS 40 - 80 - 120 - 240 - 330 Mb
MONITORES VGA, SUPER VGA
IMPRESORAS DESKJET 500
LINEA COMPLETA DE ACCESORIOS:
REDES NOVELL 5 - 10 Y 50 USUARIOS.
UPS - TONER PARA LASER - PAPEL PARA FAX

AUDIO Y VIDEO

Panasonic



FAX KX-F50 y KX-F90
VIDEOCASSETTERAS J-43
TELEFONOS, CENTRALES,
INALAMBRICOS, CONTESTADORES

VIDEOCASETERAS SAMSUNG VN-1260
TV COLOR 14 " Y 20 "
RADIOGRABADORES - CENTROS MUSICALES
CALCULADORAS - TENSIOMETROS
DIGITALES - AUTOESTEREOS
MAQUINAS DE ESCRIBIR - TECLADO CASIO

UNICAMENTE AL GREMIO - ENVIOS AL INTERIOR

AV. DEL TRABAJO 6166 - CAP. TEL. 684-1503/1603/2016/2066 687-2087 FAX: 687-0256

PLAY & SHARE

REVISTA DE INFORMATICA

20

CONTENIDO

4 EL ARCON
6 GUNSHIP 2000
11 FAMILY/NINTENDO
21 MULTIMEDIA
24 MANIAC MANSION
26 LOS PICAPIEDRAS
32 PC Y AMIGA
38 NEWS

DIRECTOR
Agustín Louro Paz

EDITOR RESPONSABLE
Jorge L. Contreras

REDACCION
Verónica Gumilla

CORRECION
Eleonora Acerbi

DIAGRAMACION Y DISEÑO
PC Publicidad

IMPRESION
Artes Gráficas Rioplatenses
Juncal 1048 - Lanus

PROMOCION PUBLICITARIA
Tel 821-9438
Fax (54-1) 83-1391

PLAY & SHARE es una publicación mensual editada por Play & Share. Registro de la propiedad intelectual Nº 233.730. Av Pueyrredón 1357 of. 108 (1412) Buenos Aires.

Impreso en Argentina-Printed in Argentina. Se prohibe la reproducción total o parcial del contenido de esta publicación sin autorización expresa del editor.

POKES CLAVES ARCOS TRUCOS HINTS

AMIGA

RAINBOW ISLANDS

Escribí algunas de estas claves mientras está el título:

- BLRBJSBJ : Zapatos de alta velocidad.
- RJSBJSBR : Doble arco iris de poder infinito.
- SSSLLRRS : Aumenta la capacidad de fuego durante todo el juego.
- RRLLBBJS : Transforma todos los regalos escondidos en 10.000 puntos de dinero.
- RRRRSBSJ : Activa los dos efectos anteriores.
- SRBJSJSB : Puntuación inmediata de 100.000.000 puntos.

FAMILY

ROBOCOP

Una vez que hayas "gastado" las continuaciones que te permite el juego, pulsá simultaneamente los botones A, B y select. Entonces pulsá Start para pasar a la pantalla de presentación, en donde vas a elegir "continue", para volver al lugar exacto en le moriste.

FAMILY

Super Mario 3

Cuando estés en la pantalla 1-3, podés encontrar un silbato mágico: Al llegar casi al final de la pantalla, subite a un ladrillo blanco en el que hay una tortuga roja. Tirala por ahí y agachate en el ladrillo. Mantenete en el hasta que te caigas al suelo: te vas a encontrar caminando por detrás del decorado. Seguí hasta el final y aparecerás en una casa de Toad, en donde hay solo un cofre que contiene el ladrillo prometido. Con él vas a poder ir al país que desees.

WWF WRESTLEMANIA

AMIGA

Si ponés la silla brevemente sobre las cuerdas de la izquierda y te subís a ellas, automáticamente tomás posesión de la silla teniendo la posibilidad, (absolutamente ilegal) de usarla en el ring.

Si tenés algun truco, enviala a revista **PLAY** *C.C. 99 suc 12 B (1412) Buenos Aires.*

Aquí estan algunas de las claves de acceso para estos juegos de P.C.

BABY JO

1) YOUPI
2) GLOUP
3) MUMMY

PROFECY I

Viking child

1) NUGGETS
2) BOUNCING
3) BUSTFOOT
4) REDDWARF

ROCKETEER

1) PILOT
2) SHOOTOUT
3) CHASE
4) RESCUE
5) BANSHEES

P.C.

DOUBLE DRAGON II

Cargá primero el simulador de color "Mono", luego poné el segundo disco y cargá "Tandy" y en el juego no van a haber ni mujeres ni super héroes.

DB

Especial

Maniac Mansion

Al encontrar el telescopio, en el costado izquierdo se tienen todas las monedas. Depositá una dentro de la cajita negra, apretando siempre el botón left. Con solo 2 monedas aparece el número de la caja fuerte de Edna.

Cuando vas a la cochera, al costado del auto sin gomas de Ed, donde está la capota izquierda, poné USE TOOLS en palabra extraña, esperá y aunque no lo creas el auto sale volando.

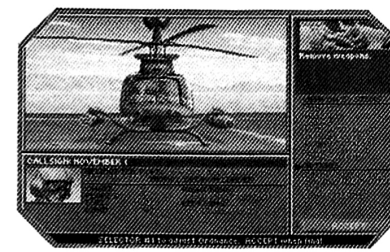
Teniendo en cuenta que tan solo en unos pocos minutos, vamos a ser, nada más y nada menos, que ``Pilotos de Combate'', es necesario repasar lo que nos enseñaron en ``la escuela de vuelo'' sobre nuestras máquinas.

Los modelos de helicópteros que podemos volar con GUNSHIP 2000 son el Mc Donnell-Douglas AH 64 A Apache y el AH 64 Longbow Apache, el Bell AH-1W Supercobra, el Boeing-Sikorsky RAH-66 Comanche, en sus dos versiones, ataque y reconocimiento armado, el Bell OH-56D Kiowa Warrior, el McDonnel-Douglas AH-6G (530MG-MMS)Defender y el Sikorsky UH-60K/L Blackhaw. Por supuesto, todos estos modelos son helicópteros reales, algunos de reciente aparición, y que menos el Comanche, que todavía se encuentra en fase de desarrolo, todos estan operando en el ejército de los EEUU.

Vamos a comenzar por el Apache. Es, como en muchos otros casos, un lujo que sólo unos pocos paises pueden permitirse, ya que es un aparato tan especializado que resulta enormemente caro para quien no dispone de suficientes recursos. El AH-64 es en esencia un helicóptero antitanque, aunque la gran diversidad de armas que es capaz de utilizar, lo habilitan para enfrentarse con cualquier tipo de objetivo, tanto aéreo como marítimo. Es un aparato de dos plazas, una atrás de la otra, donde el copiloto-artillero se sienta adelante, en la cabina inferior, y el piloto detrás, en la superior, donde disfruta de una excelente visibilidad para el pilotaje.

El Apache cuenta con dos armas fundamentales, su cañón Huges M230A-1 de 30 mm. ``Chain Gun'' y los misiles Hellfire. El cañón es bastante especial, en comparación con otros cañones de tiro rápido, puesto que funciona movido por un motor de 6,5 CV (y no por los propios gases de la munición) que empuja literalmente la munición haciendo muy difícil que se atasque. Es un arma monotubo, en la que la cadencia de tiro es limitada -de uno a 650 disparos por minuto-, pero tiene una alta fiabilidad, precisión y potencia en sus proyectiles.

El Hellfire (AMG-114) es un misil antitanque con dos sistemas de guía, láser y radárica de onda milimétrica. En el primer sistema, lo importante es que el objetivo esté ``iluminado'' por una fuente láser (bien del propio helicóptero o bien de otro, incluso desde alguien en tierra), cuyo reflejo hará que el misil se dirija hacia el blanco con gran precisión. En el segundo, la guía radárica (AGM-114B LONGBOW) una vez fijado el blanco en pocos instantes, el misil se autodirige a este, por lo que es una auténtica arma FF (Fire and Forget, dispara y olvida) que permite al atacante poner-



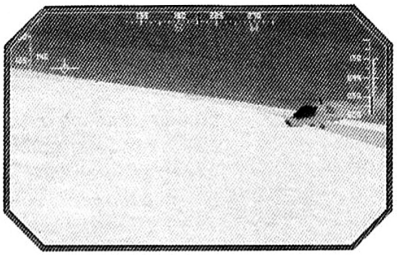
se a cubierto.

Todas estas armas servirían de poco si no fuera por los sistemas electrónicos de adquisición de objetivos, TADS (Target Acquisition and Designation Sight), y los sensores de visión nocturna, PNVS (Pilot Night Vision Sensor), que junto con el sistema de integración en el casco del piloto, son los verdaderos ojos del Apache, y lo ven casi todo...

Otra importante característica del Apache son sus sofisticados sistemas de supresión de infrarrojos (IR jammers), que se encargan de dispersar el flujo de calor de los motores dificultando su localización por parte de los misiles infrarrojos enemigos.

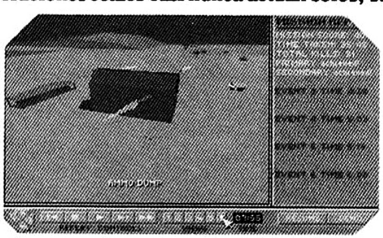
El Supercobra es una nueva versión de un viejo helicóptero cañonero, el cobra, que fue el primer helicóptero del mundo con especialidad en ataque. Tiene también dos plazas ,con una disposición similar a la del Apache. No es tan potente ni está tan pesadamente armado como este, pero con sus misiles antitanque TOW y su

cañón tritubo de 20 mm. resulta mortal para cualquier oponente blindado.



Ya vistos los ``pesos pesados'', vamos a describir los más pequeños, el Kiowa Warrior y el Defender. Son helicópteros ligeros que derivan de modelos civiles y militares desarmados. Ambos poseen sistemas de visión/adquisición en un mástil sobre el rotor principal, y aunque ligero, no dejan de ser excelentes aparatos de reconocimiento. El Kiowa está ya un tanto ``pasado de moda'', pero al Defender le queda un buen futuro, sobre todo teniendo en cuenta que es muy barato, resulta una versión económica del helicóptero de ataque para países con presupuestos de defensa limitados

El UH-60 Bloackawk es un helicóptero de asalto, resulta un intermedio entre los helicópteros puramente de ataque y los grandes y pesados transportes. Combina una cierta capacidad de carga de armas, un tamaño que no resulta excesivo, buena maniobrabilidad y espacio para transportar tropas o llevar una carga militar. En operaciones reales casi nunca actúan solos, sue-



len llevar su buena escolta de helicópteros de ataque.

Hemos dejado al RAH-66 Comanche para el final por una sencilla razón: aún ``no existe''. Es decir, al estar en fase de desarrollo solo se conocen de él su tamaño, aspecto y características principales por una maqueta tamaño natural que los fabricantes presentan en las exhibiciones. Es un poco más pequeño que el Apache -cosa que no asombra ya que el Apache es realmente enorme- y es el primer desarrollo serio de un helicóptero casi ``indetectable''; es el primero en incorporar bodegas de armas, con lo que, con los soportes desmontados, presenta una configuración totalmente ``limpia''. Está armado con un cañón tipo Gatlin de dos tubos y 20 mm., todo tipo de misiles y cohetes y cuenta con los más avanzados sistemas de aviónica y adquisición similares a los ya probados en el Apache.

EL PROGRAMA

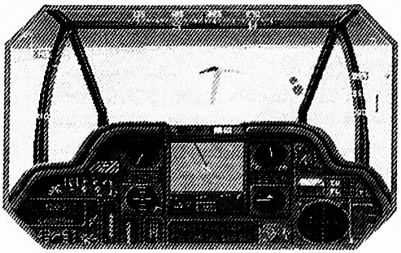
El juego comienza en un gran despacho del cuartel general, y lo primero que nos sorprende es la ausencia de íconos, pues el programa funciona con zonas activas.

Aquí podemos seleccionar al piloto, su unidad, y hasta su insignia, todas reales; también podemos pedirle órdenes al Oficial de Operaciones, que va a darnos las mismas en una simpática animación. Podemos cambiar nuestra zona de operaciones y mirar en el archivador las películas que vayamos guardando. Y por último, salir (por la puerta, naturalmente) y comenzar nuestra misión.

Antes de alzar vuelo, debemos recibir las órdenes del ``jefe'', dadas en un ``briefing'' de campaña o en nuestro portaeronaves de ataque, según donde esté nuestra base. Una vez leídas las órdenes, preparamos nuestro helicóptero dotándolo del armamento adecuado teniendo en cuenta, como es lógico, el tipo de misión. También podemos cambiar de helicóptero y asignar los distintos pilotos y los helicópteros de nuestra unidad si es que nuestro piloto ha llegado al rango de Oficial.

Bien, ya tenemos todo listo, pero antes de salir debemos atender el panel de nuestro aparato para realizar los ajustes necesarios con respecto a las características de vuelo (fácil o realista,

visión clara o realista, viento, aterrizajes, etc.), las funciones que debe asumir nuestro copiloto (ma-

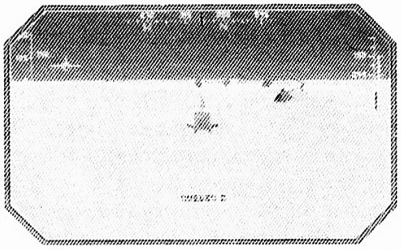


nejo de armas y contramedidas, sólo manejo de contramedidas, o que solamente nos avise de los objetivos y del peligro de misiles enemigos.) y por último debemos sintonizar el código de radio, es decir, activar la protección del programa.

Una vez que realizamos todas estas operaciones, podemos encender la unidad de potencia auxiliar (APU, Auxiliary Power Unit), para arrancar el helicóptero (no nos olvidemos antes de levantar la tapa de seguridad del interruptor.)

LA SIMULACION

La simulación de vuelo varía mucho de acuerdo a las opciones que hemos elegido y fijado en el panel de control, por lo tanto, si hemos optado por la ``fácil'' -algo que considero

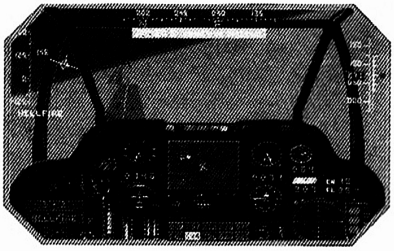


bastante acertado, si no queremos amargarnos de entrada, a causa de estrellarnos en la primera situación difícil-, no vamos a notar gran diferencia entre el vuelo del Defender y el Blackhawk, por ejemplo, cuando ciertamente, en la realista son el día y la noche.

Las armas son todas auténticas, con un realismo excelente en detalles tales como la diferencia de velocidad entre los misiles y los cohetes no guiados, respetando los limites de carga de los distintos aparatos y la forma de colocación de las cargas.

Durante el vuelo contamos con dos ayudas importantísimas, la de los mapas de vuelo, y la del INS (Inertial Navigation System) .Los primeros se pueden consultar en todo momento y cuentan con dos escalas, el INS se usa para facilitar la navegación hacia un punto que fijamos en el mapa. Este sistema es casi vital, y cuando por daños causados por el fuego enemigo el INS se vuelve inoperante el regreso a la base se puede poner muy difícil.

También contamos con la gran ayuda que otorgan un montón de vistas exteriores de nues-

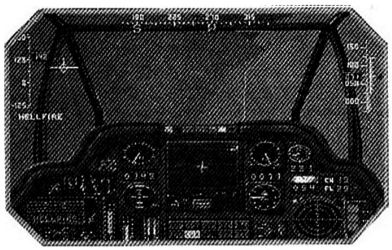


tro helicóptero, de los otros aparatos de nuestro equipo, otra desde el objetivo que estamos atacando e incluso otra desde el misil o cohete que en ese momento ha sido lanzado. Pero teniendo en cuenta que a pesar de que estas vistas son muy lindas y espectaculares, y nos sirven de gran ayuda para salir victoriosos ``casi siempre'', el hecho es que no son para nada reales -es simple: ningún piloto se puede ver a si mismo desde afuera de su helicóptero- y obviamente, la simulación es más real (y ganar más elegante) si no utilizamos este tipo de ayudas.

Los gráficos son más que buenos, con ricos detalles como accidentes del terreno, carreteras, líneas férreas, ríos, desfiladeros, etc. etc. El sonido es aceptable si usamos el altavoz interno del PC, con tarjeta de sonido es otra cosa...y el detalle de la voz digitalizadora del copiloto le da un realismo excelente.

Un último detalle que hay que destacar por lo útil que resulta, es la posibilidad de eliminar de nuestra hoja de servicios la ultima misión realizada, considerándola un ``mal sueño'', por lo que no tendremos que hacer ningún ``reset''

apresurado cuando algo nos salga mal para impedir que un mal paso ensucie nuestra brillante carrera.

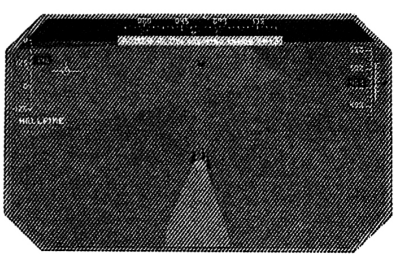


LAS LIMITACIONES

Mas allá de los elogios y alabanzas que merezca el GUNSHIP 2000 tiene (como era de esperarse, sabiendo que la perfección no existe) algunos ``pros'' y algunos ``contras'', que conviene destacar.

Con respecto a los helicópteros y las armas, nada que objetar. Tanto los gráficos como las características son correctas.

Las cabinas, evidentemente, no pueden ser idénticas a las reales, sobre todo en los Apache y Supercobra, pues siendo modelos con cabinas diferenciadas, nuestra función está en el medio de la de piloto y artillero. De todos modos, la sensación de realidad está muy bien lograda sobre todo en el Apache y en el Defender, que posiblemente es la que más se parece de todas a la real.



Casi todos los instrumentos son bastante creíbles, excepto en la pantalla de presentación en el modo de adquisición de objetivos, no existe ningún sistema que sea capaz de averiguar ¡¡el modelo de vehículo o avión localizado!!

Seguramente es una concesión hecha para que el juego no parezca un ``examen de pilotaje'', pero la información bien podía reducirse a si el elemento localizado es amigo o enemigo (algo que existe realmente) o a una delimitación de zonas (en tal zona, o a partir de tal zona todos los objetivos se consideran enemigos) que es, en realidad, lo que comúnmente se usa en operaciones reales. Por lo demás no resulta difícil identificar lo que aparece en la pantalla pues se aprecia perfectamente. Por cierto, la pantalla real también es monocroma.

En cuanto al combate, la exactitud en el tiro con el cañón (en el Apache, Supercobra y Comanche) es real, no está para nada exagerada, lo mismo podemos decir de los misiles, aunque para los cohetes no guiados un poco más de imprecisión sería más verídico.

Por supuesto son estos, todos detalles solo reconocibles por auténticos expertos en el tema.

REFERENCIAS

DURABILIDAD

Te indica cuanto tiempo podes durar en el juego sin perder vida alguna, algo así como un claro nivel de "inmortalidad".

GRAFICOS

Da una idea de cuanto tienen de Van Gogh o Miró los programadores del juego.

SONIDO

Este icono influirá en tu decisión de subir o bajar el volumen del TV en el momento de jugar. En el caso de PC (si no tenés tarjeta) es conveniente usar algodón.

JUGABILIDAD

Jugabilidad es sinónimo (en videojuegos) de amabilidad. Eso quiere decir que tan bueno será el programa en cuanto a las posibilidades de manejo, velocidad, dificultad, etc.

PUBLICIDAD 83-1991

TETRIS CLUB

COMPUTACION

INSUMOS

JUEGOS

BITGAME

SEGA

NINTENDO

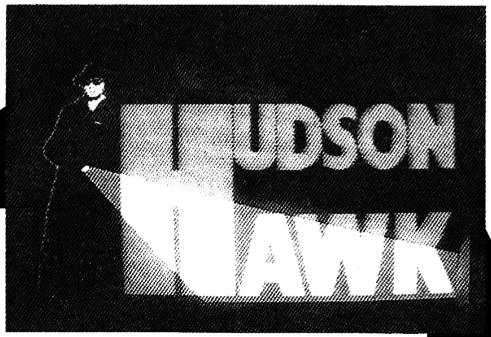
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

BIT ARGENTINA

Rivadavia 334/336 Local 10 C.P. 1878 Quilmes
Tel. 252-9305 Fax (01) 252-9305

HUDSON HAWK

85 %
90 %
82 %
86 %

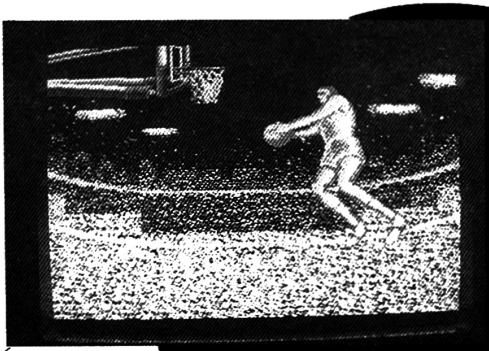


Imaginate que sos un ladrón de guante blanco, algo así como en su época lo fue Alexander Monday, el Ladrón sin Destino, y que estás purgando una larga condena. Una vez que la cumplís, tomás la decisión de nunca más volver a meter la mano en la lata. Sin embargo alguien te tienta a cometer una obra maestra: robar La Gioconda de Leonardo DaVinci. Tu conciencia te remuerde pero finalemente aflojás. A partir de ahí te embarcarás en una fabulosa aventura convertido en Hudson Hawk, el ladrón más importante de todos los tiempos.
Bruce Willis, el de Duro de Matar y Moonlighting, llevó está historia al cine, convertido en el ladrón y ahora vas tomarás ese papel.
En lo que a técnica se refiere, el juego se presenta con una variedad de acciones bastante importante. Podemos trepar, escalar, agacharnos, colgarnos, arrojar pelotas, etc. Debemos intentar introducirnos en el edificio del museo pero no será fácil ya que deberemos hacerlo por la terraza y esta estará vigilada por perros que no dudarán en mordernos la cola (si, como leyeron) y arrojarnos al vacío. Dentro del edificio habrá rayos láser, cámaras de TV, y enemigos que harán más trabajosa nuestra tarea.

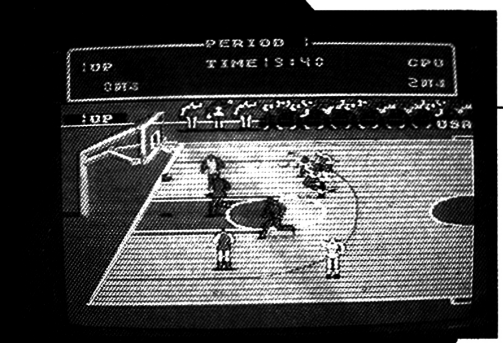
Los gráficos no son ninguna obra de Davinci pero cumplen perfectamente su función, con muchos detalles, sobre todo en lo que a fondos se refiere. El sonido es escaso y hay una melodía que se repite constantemente durante todo el desarrollo del juego. Hudson Hawk no es un difícil, solo basta tener paciencia y no apurarse en determinadas situaciones ya que ello puede costarnos alguna de nuestra preciosas vidas.

DOUBLE DRIBLE

90 %
91 %
89 %
85 %



El público está excitado. Las luces enceguecen. El griterío es infernal. La gente se impacienta. Espera que los jugadores salgan a la cancha. Cuando el momento llega todo parece transformarse y está listo para el gran match. Double Drible te va a permitir experimentar las misma sensaciones que un jugador de la NBA. Podrás correr, saltar, driblear, hacer tapones y hasta cometer faltas (a no entusiasmarse que no es muy deportivo). A nuestro criterio, este programa es uno de los mejores en este tipo. Tiene todo lo que puede necesitar un buen juego de basketball.



El juego se inicia con una serie de datos referentes al equipo que deberemos completar si queremos llegar a jugar un match. Una vez que comienza el juego veremos la misma como si una cámara de TV se encontrara en uno de suslaterales, desplazándose de izquierda a derecha siguiendo la trayectoria de la pelota. Posee muy buena velocidad y los movimientos de los jugadores están bien logrados.

Vení a

GAMEMANIA

donde tus ídolos se divierten jugando con las mejores consolas

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
BIT ARGENTINA

• LINEA BIT •

BITGAME 100 - 8 BITS
BITGAME 200 - 8 BITS
VIDEORACER 2000 - 8 BITS
SUPER MICRO GENIUS IQ-502

• LINEA SEGA •

MEGADRIVE 16 BITS
GAME GEAR PORTATIL COLOR

• LINEA PC •

PC 2100 - 16 BITS

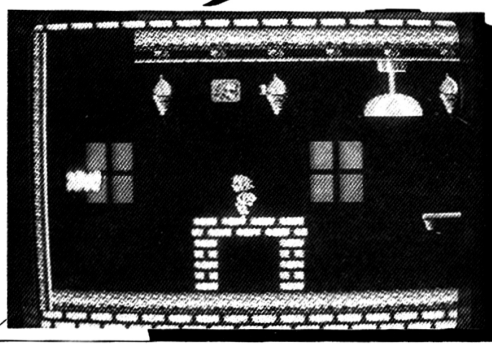
La línea de JOYSTICKS PROFESIONALES más sorprendente, los ACCESORIOS más originales para cada una de las líneas y lo más importante:todo el SOFTWARE para esas Consolas, con más de 500 títulos disponibles en Stock para que todos puedan encontrar en su visita, el rubro que más le atraiga.

VENTAS POR MAYOR Y MENOR - VIDEO GAME CLUB - VIDEO CANJE CLUB

VISITENOS EN QUINTINO BOCAYUVA 61 - a 50 mts de Av RIVADAVIA al 4000
TUCUMAN 2111 esq. JUNIN

BEETLEJUICE

87 %
86 %
89 %
88 %



Inspirado en la película del mismo nombre, protagonizada por Michael Keaton -el de Batman-, nos llega este Beetlejuice. En el hacemos el papel del Superfantasma, aquel que sólo era invocado si se pronunciaba tres veces su nombre. Aquí, el deberá internarse en la casa de los Deetzes para eliminar a una serie de espectros que pululan allí. Beetlejuice está lleno de acción, en casi todas las escenas hay enemigos sobrenaturales y todos los niveles tienen un tiempo limitado para llevar a cabo el objetivo.

Los gráficos son aceptables si bien no son ninguna maravilla artística cumplen perfectamente con su sometido tanto a nivel de sprites como de decorados. Tiene buenos movimientos y una simpática melodía. ¡Ojo!, Hay que tener mucho cuidado porque hay trampas por todos lados.

PUBLICIDAD 83-1391

INTERMOD

Todo para Family Game
y Sega Mega Drive
con 1-4-8-22-32-42 y más juegos

15 TITULOS NUEVOS !!!

Linea Completa de
Joysticks y Accesorios

ATENCION ESPECIAL A VIDEO CLUBES

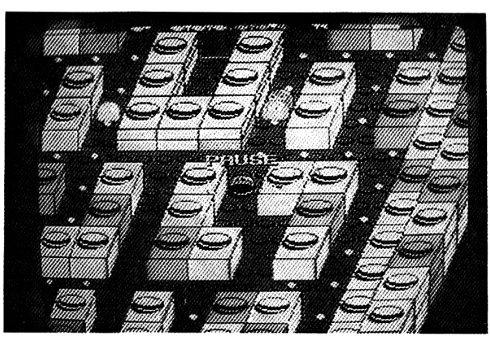
DISTRIBUIDOR BIT ARGENTINA

RIVADAVIA 11440 LOCALES 82 / 63
(1408) CAPITAL FEDERAL
TEL. - FAX 642-0913

PACMANIA

86 %
89 %
89 %
90 %

Bueno, hablar del Señor Pacman es como caer en algo redundante pero aunque no lo crean hay gente que no conoce ciertas cosas de este simpático bocón. Muchos recordarán que Pacman se la pasaba todo el día comiendo puntos y escapando de temibles fantasmas todo dentro de un plano en el cual no había mucha variación, tan sólo había que tener buenos reflejos o algo de astucia. PACMANIA es uno de los tantos intentos por renovar el mito de lo que los españoles llaman "comecocos" (recuerden Superpacman y Pacland). El objetivo es el mismo pero con la diferencia que todo se desarrolla en tres dimensiones y si antes sólo podíamos ir hacia arriba, abajo, izquierda o derecha, ahora podremos saltar sobre los fantasmas o sobre cualquiera de los puntos. De vez en cuando aparecerán iconos como frutas u otros que nos permitirán obtener más velocidad o algo de inmunidad para poder



Una cosa que hay que tener en cuenta es que no sólo Pacman puede saltar sino también los fantasmas, asi que a tener cuidado. El juego posee varios niveles con diferentes decorados, diferentes melodías, distinta cantidad de fantasmas, etc. Para los que conocían este juego desde las máquinas de la calle les decimos que a pesar de que nuestros Familys o Nintendos compatibles son máquinas chiquitas, la conversión lograda es F-A-B-U-L-O-S-A.

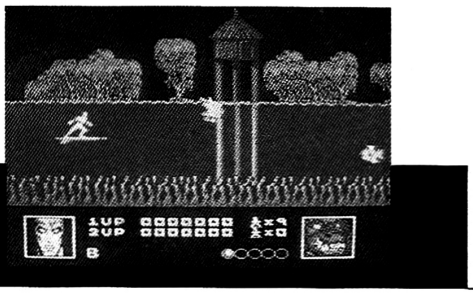
SILVER SURFER

99 %

87 %

75 %

87 %



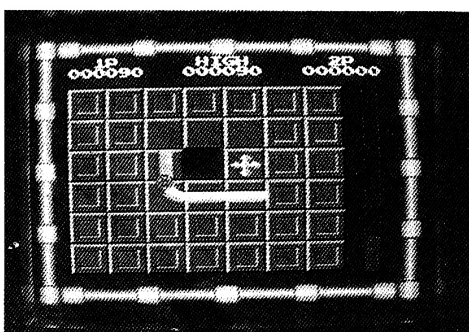
De la amplia familia de la Marvel Comics nos llega este SILVER SURFER, pariente de otros superhéroes de historieta como Hulk, Thor, Hombre Araña, Iron Man por mencionar unos pocos. Algunos más viejitos los recordarán por una serie de pseudo dibujos animados que pasaban por la tele años atrás.
Este "Surfista plateado" no es un señor proveniente de las playas de California, ni escucha música de los Beach Boys, sino que montado sobre una plateada tabla de surf surca los cielos "en defensa del bien y la justica" (verso conocido y que se enseña en la A.I.S - Academia Internacional de Superhéroes).
El juego tiene cinco niveles con diferente grado de dificultad, cada uno, protegido en el final por un terrible enemigo que intentará por todos los medios evitar que podamos seguir jugando.
Los gráficos son muy buenos teniendo en cuenta que es un juego arcade con desplazamiento horizontal. Una excelente melodía acompaña en todo momento el juego.

Su grado de dificultad es medio ya que a pesar de que hay una inmensa cantidad de enemigos nos bastarán unos cuantos disparos para poder eliminarlos.
Un detalle muy benevolente por parte de los programadores es que tenemos muchas vidas para jugar lo que hace que podamos hacer varios intentos sobre una misma situación sin perder enseguida.
Si sos fanático de los superhéroes y te gustan los juegos arcades donde hay que disparar-para-matar-todo-lo-que-viene-del-lado-contrario, Silver Surfer cubre con creces tus expectativas.

MAGIC BLOCK

87 %
86 %
89 %
88 %

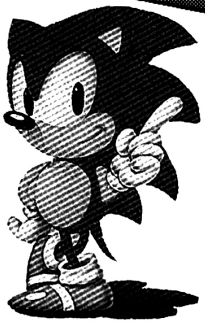
¿Alguien recuerda esos juegos tipo puzzle en donde teníamos varias piezas en un cuadrado y un lugar vacío conocido muchas veces como "juego del 15" debido a la cantidad de piezas disponibles?. Pues bien, Magic Block está inspirado en esa filosofía y se presenta como un excelente juego de ingenio y reflejos ya que tanto el tiempo, la vista como la sesera serán tres factores fundamentales para la resolución del juego.
El desarrollo es como sigue: una bolita deberá recorrer un camino de color amarillo de principio hasta el final pero los tramos de ese camino no están ordenados de forma continua sino dispersados sobre un tablero. Nuestra misión es ordenar el camino para que la bola pueda avanzar y llegar al final, que de no concretarse volará en mil pedazos perdiendo una vida de las tres que tenemos para jugar.



A medida que pasamos de fase, el nivel de dificultad crece, no en forma excesiva pero en un grado considerable. A la derecha de la pantalla podremos ver un indicador color verde que marca el tiempo que nos queda para llevar a cabo la misión. Podemos acelerar el movimiento de la bola presionando el botón izquierdo del joystick. Magic Block es un juego para ese tipo de gente tiene mucha paciencia y le gusta romperse la cabeza. No apto para amantes del disparador y las luchas.

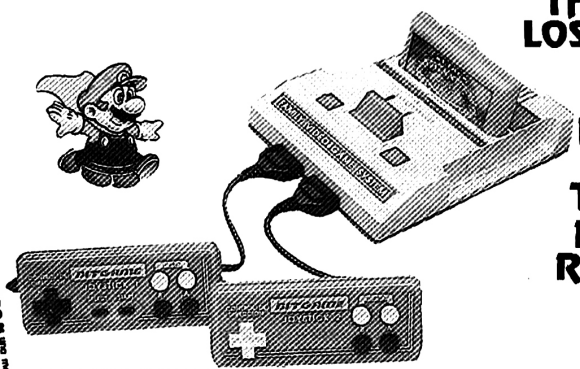
FAMILY GAME

NINTENDO COMPATIBLE



PUBLICIDAD 83-1391

UN MUNDO DE DIVERSION CON LOS MEJORES TITULOS PARA JUGAR EN FAMILIA !!!



THE SIMPSONS 1 Y 2
THE ROCKETEER
LOS PICAPIEDRAS
TOKY
TINY TOON
BATMAN 1 Y 2
LA SIRENITA
TERMINATOR 2
BATTLE TOADS
ROBOCOP 1 Y 2
CHIP & DALE
WONDER BOY
MARIO BROS
SUPER MARIO BROS
DR. MARIO 1 Y 2
HOOK

LA MAS COMPLETA LINEA DE ACCESORIOS

VIDEOMATION: PARA TRANSFORMAR EL FAMILY EN UN TABLERO DE DIBUJO.
SUPER JOYSTICKS: PARA AVIONES, AUTOS, MOTOS, ETC.
GAME GENIE: ADAPTADOR PARA JUGAR FACILMENTE

... Y 600 TITULOS MAS QUE PODES ENCONTRAR EN :

REAL-TIME

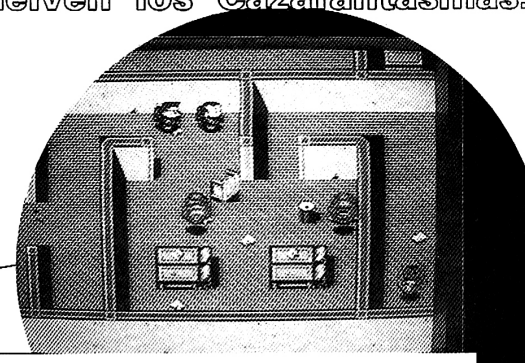
AV. SANTA FE 2450 LOCALES 38, 86 Y 93 CAPITAL FEDERAL
TEL. 821-9438 / 826-6257 FAX/TEL. 83-1391
LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA TEL. 245-6549

NINTENDO es una marca registrada por Nintendo of America Inc.

GHOSTBUSTERS 2

Entre babas y Vigo vuelven los Cazafantasmas.

86 %
89 %
89 %
90 %



La guerra había comenzado, y aún después de la mediación del mismo presidente, no existía más remedio que llegar a las babaas ectoplásmicas. De esta manera la batalla comenzaría, al igual que lo hizo la disputa cuando los fantasmas se negaron a abandonar los subterráneos de la ciudad. Pero como ya ocurriera siglos atrás, los fantasmas no estaban por la labor de ser encerrados en una reserva donde pudrirse sin poder hacer lo que realmente les gustaba: asustar a la gente a disetro y siniestro. Así, las negociaciones se rompieron, y los Cazafantasmas prometieron luchar hasta el final para expulsar, en mística cruzada, a los infelices del otro mundo. Pero el verdadero origen de los problemas se llama Vigo. Este individuo era el que, una vez de regreso al mundo, se encargaría de gobernarlo desde el mismísimo capitolio, cosa a la que no estaban dispuestos ni los Cazafantasmas, ni el resto de la grande y libre América.

Ante semejante fantasmada llegás vos para luchar contra la hornada de "ghosts"babosos que no cejarán en su empeño de machacarte hasta que, verde hasta las orejas por sus mocos, pidas clemencia a gritos. Pero como clemencia es una palabra que no existe en tu diccionario, te internarás en las alcantarillas para hacerles salir a la superficie y luchar cara a cara. Entre cloacas, lodo y babas transcurre este Cazafantasmas que, a buen seguro, os va a hacer pasar unos momentos muy divertidos, gracias a una calidad gráfica y sonora que no desmerece una jugabilidad que te agarra por el cuello y en hábil maniobra envolvente, te adhiere a la silla y te deja pegado a ella.

De un tiempo a esta parte muchos de nosotros hemos incorporado a nuestro lenguaje informatico, (aunque el término en cuestión se usa en otros ámbitos) la palabra MULTIMEDIA. Escuchamos por ahí que existen computadoras multimedia, espectaculos multimedia, etc., pero ninguno sabe exactamente de que se trata la cosa.

Se puede definir Multimedia como la integración de imágenes estáticas y en movimiento, música, sonido y textos en un programa de computadora que el usuario puede usar de forma interactiva. Lo más importante de esta pequeña definición es el término interacción. Una base de datos con los archivos de texto de los diez mil últimos números de un diario no es Multimedia. Sin embargo, si a esa base de datos le hacemos que incluya las imágenes, animadas o no, que aparecían en ese diario, usamos sonidos, no un ``bip'' cuando hagamos una elección, sino palabras y música integradas en la información de las noticias, y creamos una interface agradable y sencilla al usuario (Windows por ejemplo) que permita llegar hasta el punto que nos interesa de forma casi intuitiva, tendremos algo muy parecido a lo que podemos considerar Multimedia.

LA REALIDAD

Cuando se desarrolló la tecnología que permitió la aparición del CD el almacenamiento masivo de datos en forma digital pasó de ser una fantasía a convertirse en la más pura realidad. El rápido descenso en el precio de los reproductores y discos hizo que varias compañías de informática comenzaran a producir estos artilugios digitales en serie para su utilización en enormes bases de datos profesionales, aprovechando de este modo una de sus principales ventajas frente a otras unidades de almacenamiento, su gran capacidad. Una unidad de CD conectada a una PC Compatible permite tener acceso a unos 600 Megabytes de información. Por contra, el Compact Disc cuenta con una desventaja frente a los clásicos discos rígidos: la velocidad de acceso. Si la computadora busca un determinado dato en el disco rígido tardará alrededor de 30 milisegundos en encontrarlo. En un CD ROM tardará aproximadamente 10 veces más. Sin embargo, estos tiempos son despreciables si se piensa en la enorme capacidad del disco digital y además, en un sistema normal, será difícil apreciar la diferencia. Todo el mundo comenzó a hablar de la revolución digital. Entonces surgió un grave problema. Cada fabricante realizaba su propio software para manejar la unidad lectora y los datos que se sacaban de ella. El resultado: aparatos caros, incompatibles entre sí, por hadware y software,... Complicaciones y más complicaciones.

EL STANDARD MULTIMEDIA MICROSOFT Y SU MPC

La cosa quedó así durante algunos años. Sólo los programas que corrían sin necesidad de ``drivers'' específicos eran verdaderamente compatibles entre unas computadoras y otras. El CD limitaba su campo de acción a las grandes organizaciones. La iniciativa que nos metió de cabeza en la situación actual la tomó Microsoft (R). Los creadores del popular MS DOS decidieron que ya había llegado el momento de compatibilizar las cosas. Microsoft, AT & T, Compu Add, Creative Labs, Media Vision, Nec, Olivetti, Philips, Tandy, Video Seven y Zenith Data System se unieron para formalizar hardware y software y buscar la compatibilidad en el ámbito del CD ROM. Con la base del entorno Windows crearon las extensiones Multimedia para este popular programa, que le convierten en el vehículo perfecto para la integración de sonido e imágen interactiva. Estos diez fabricantes crearon la etiqueta MPC. Sólo el software y hardware que cumple sus especificaciones puede llevar estas tres siglas. Esto ocurrió el año pasado. En 1991 un equipo Multimedia debía consistir como mínimo en una computadora basada en un procesador 80286 a 12 Mhz, Un disco rígido de 40 Megabytes, 2 Mb de memoria RAM, tarjeta VGA, tarjeta de sonido con interfase MIDI y un lector de CD ROM. La primera reunión del grupo MPC en este año ha modificado los stándares y ahora la etiqueta multimedia tiene como mínimo que estar basada en una 386SX y 4 MB de memoria RAM.

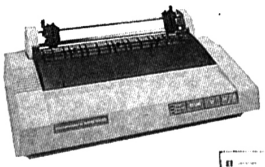
LA REVOLUCION

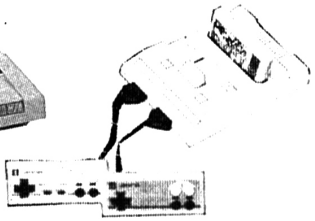
El Multimedia ha resultado una auténtica revolución en cualquiera de los ámbitos en los que se utilizan las computadoras. Actualmente es difícil imaginar cualquier actividad comercial, educativa o simplemente de entretenimiento en la que una computadora no pueda jugar un papel preponderante. Imagínense por un momento que nuestras computadoras son modificadas. El monitor va a dejar de se de fósforo ámbar, ahora es un flamante VGA color; el disco rígido triplica su capacidad, hablamos de 80 megas o mas; el molesto beeper es sustituido por una tarjeta de sonido de última generación y, como broche final, conectamos un CD ROM. Ya tenemos un multimedia en nuestros manos. El resto depende del software y de nuestra imaginación. Ya existen programas comerciales que permiten la inclusión de imagen animada y sonido. A partir del momento en que nuestra computadora reciba ese profundo reciclaje los juegos, informes, bases de datos, comunicaciones, o cualquier otra cosa en la que empleemos nuestro esfuerzo va a tener un aspecto muy diferente a aplicaciones similares anteriores en el tiempo. Archivos en los que no sólo se incorporan direcciones y nombres, sino fotografías e incluso sonidos, informes acompañados de imagen animada y un sinfín de posibilidades se abren ante nuestros ojos y oídos. El campo de la educación será uno de los más beneficiados con este auge del Multimedia. Ya no está lejos el momento en que los libros de texto puedan ser sustituidos por programas en una computadora. El alumno podrá ver una y otra vez la información almacenada en el ordenador, buscar palabras clave o ceñirse a un acontecimiento concreto. Los que usan la computadora para jugar tendrán también acceso a juegos autenticamente alucinantes. Ya existen algunos que los dejarían boquiabiertos pero la tecnología del CD ROM aún está casi en pañales. Seguramente el año que viene podamos acceder a productos específicos solo editados en CD. Este es sólo un pequeño ejemplo del prometedor panorama que nos espera dentro de muy poco.

REAL TIME

AUDIO - VIDEO COMPUTACION

JVC - Panasonic - SANYO - AIWA - GENIUS - BIT GAME
EVEREX - KENWOOD - SHARP - CASIO - COMMODORE





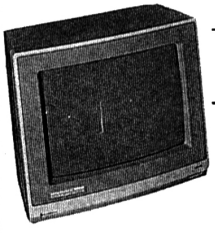
ACCESORIOS E INSUMOS PARA TODAS LAS COMPUTADORAS

PLANES DE FINANCIACION - TODAS LAS TARJETAS

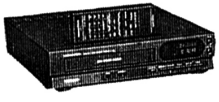
VISA · MasterCard · Diners Club International · CARTA FRANCA · AMERICAN EXPRESS · CABAL · -BANELCO- · CREDENCIAL

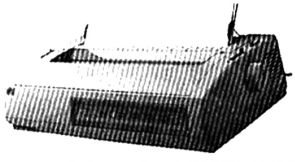
AV. SANTA FE 2450 LOCALES 38, 86 Y 93 CAPITAL FEDERAL
TEL. 821-9438 / 826-6257 FAX/TEL. 83-1391
LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA TEL 245-6549

SERVICIO TECNICO ESPECIALIZADO



REAL TIME



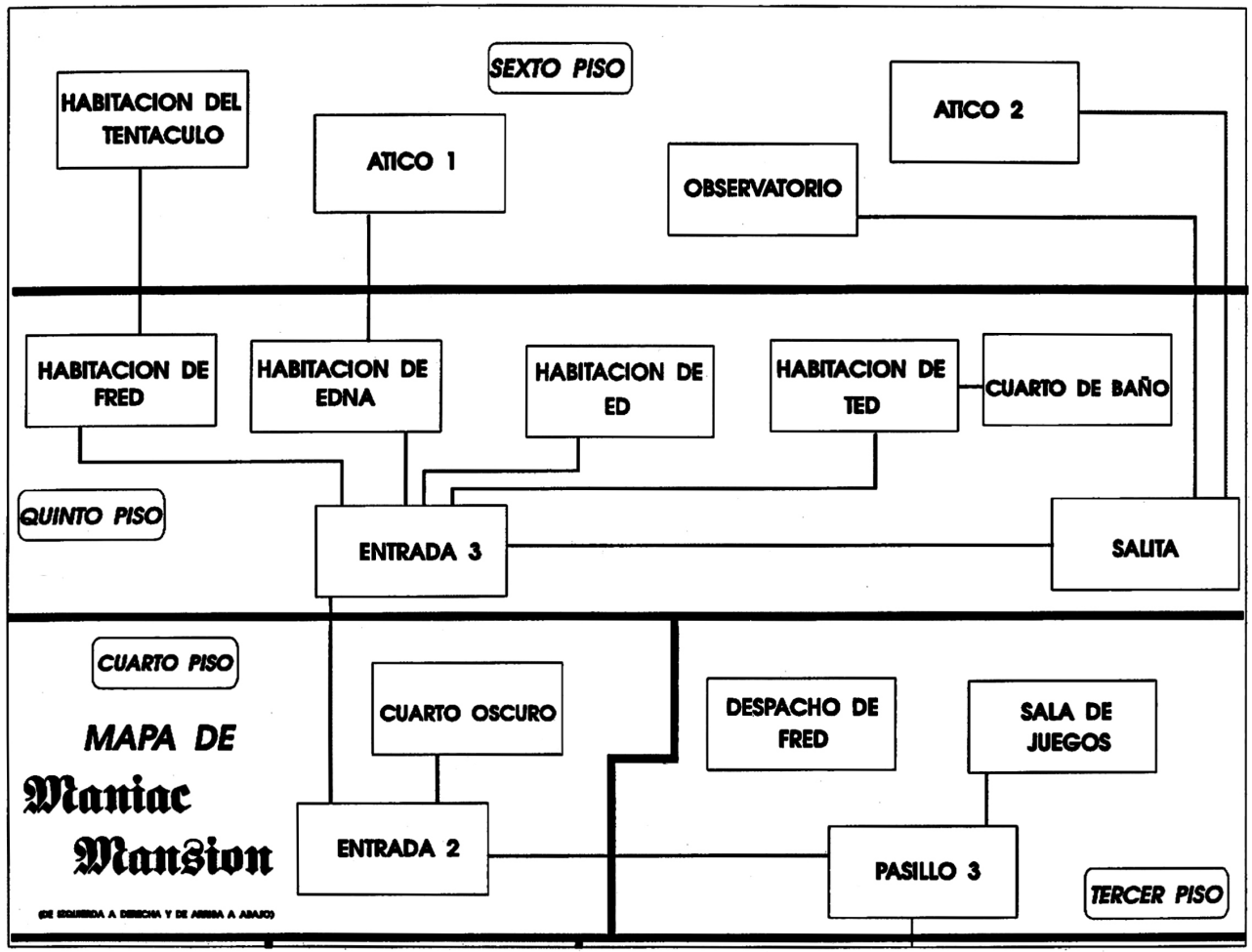


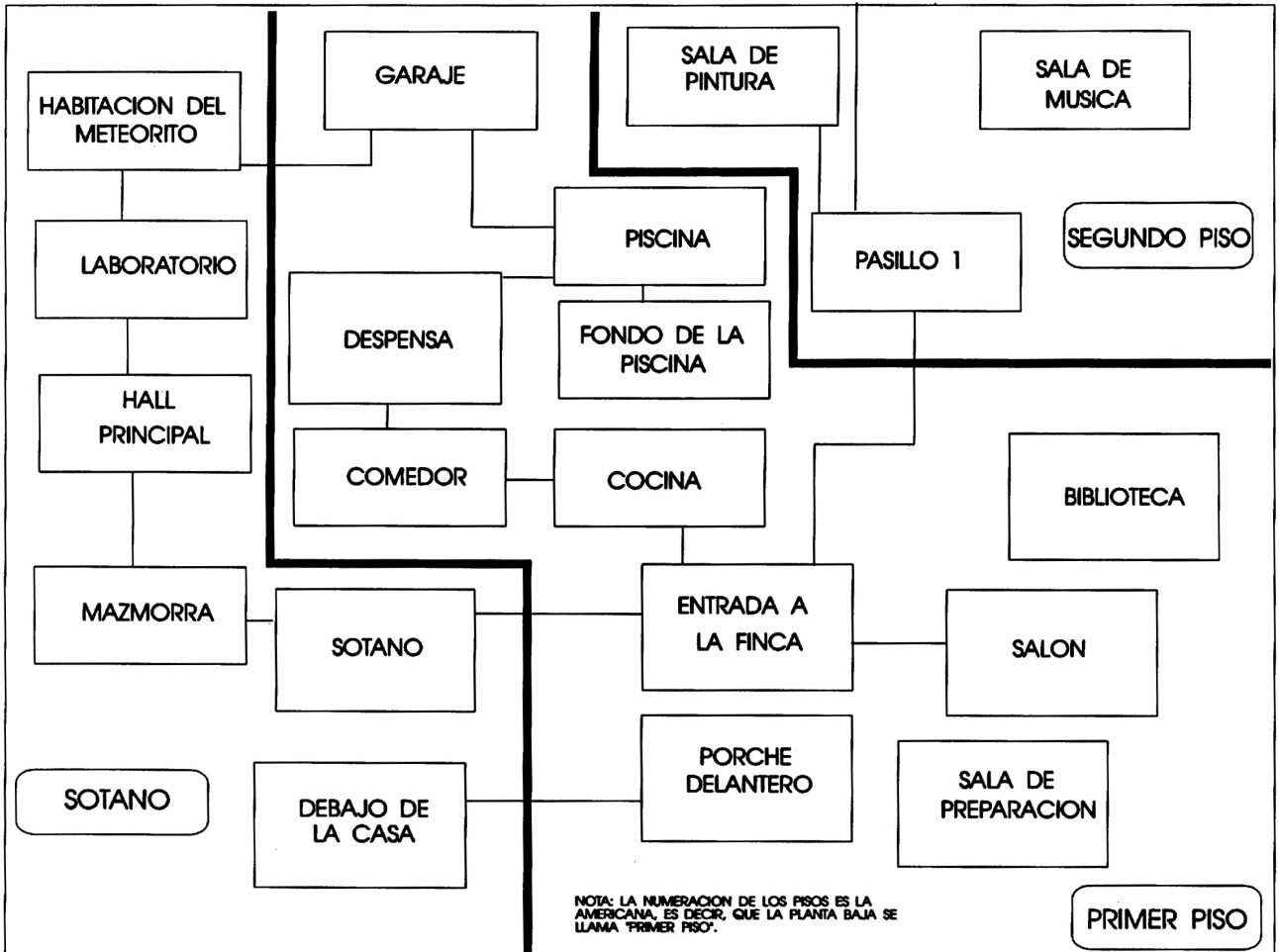
COMPUTADORAS - IMPRESORAS - VIDEOCASETERAS - MONITORES

TODAS LAS MARCAS Y MODELOS
PC - AMIGA - COMMODORE - SPECTRUM
PANASONIC - SANYO - EPSON

PRESUPUESTOS SIN CARGO

AV. SANTA FE 2450 LOCAL 38, 86 Y 93 CAPITAL FEDERAL
TEL. 821-9438 / 826-6257 TEL/FAX 83-1391
LAPRIDA 165, LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA TEL.245-6549


SEXTO PISO
HABITACION DEL TENTACULO
ATICO 1
ATICO 2
OBSERVATORIO
HABITACION DE FRED
HABITACION DE EDNA
HABITACION DE ED
HABITACION DE TED
CUARTO DE BAÑO
QUINTO PISO
ENTRADA 3
SALITA
CUARTO PISO
MAPA DE
Maniac Mansion
(DE IZQUIERDA A DERECHA Y DE ARRIBA A ABAJO)
CUARTO OSCURO
DESPACHO DE FRED
SALA DE JUEGOS
ENTRADA 2
PASILLO 3
TERCER PISO


HABITACION DEL METEORITO
GARAJE
SALA DE PINTURA
SALA DE MUSICA
LABORATORIO
PISCINA
PASILLO 1
SEGUNDO PISO
DESPENSA
FONDO DE LA PISCINA
HALL PRINCIPAL
COMEDOR
COCINA
BIBLIOTECA
MAZMORRA
SOTANO
ENTRADA A LA FINCA
SALON
SOTANO
DEBAJO DE LA CASA
PORCHE DELANTERO
SALA DE PREPARACION
NOTA: LA NUMERACION DE LOS PISOS ES LA AMERICANA, ES DECIR, QUE LA PLANTA BAJA SE LLAMA "PRIMER PISO".
PRIMER PISO

HANNA - BARBERA

PRESENTA

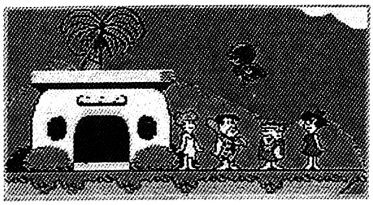
FAMILY GAME NINTENDO

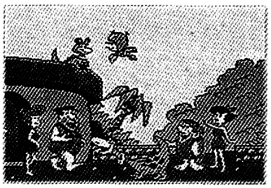
LOS PICAPIEDRAS:

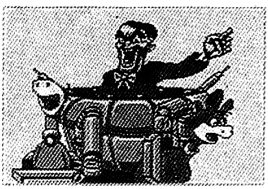
MANICOMIO EN BEDROCK

Las mascotas de Pedro y Pablo han sido secuestradas por un malvado cientifico del futuro. ¡ Ayudemos a los heroes de Bedrock a recuperarlas !

LOS PROTAGONISTAS



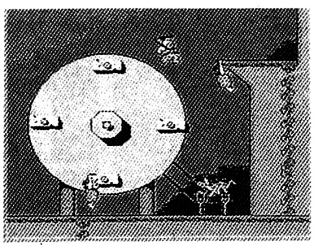




El malvado Dr. Turner ha llevado a Dini y a Hoppy al futuro! Pedro debe reconstruir la máquina del tiempo de Gazoo, para traerlos de vuelta.

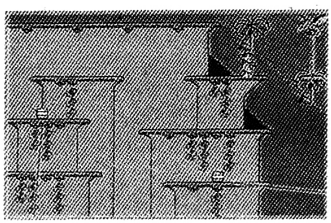
BEDROCK

Aunque en el juego tenés una ilimitada y continua cantidad de vida, es bueno tomar alguna. Si te parás sobre la cola de este dinosaurio y le pegás en la cabeza con tu garrote te catapultará hacia las nubes para conseguir una vida.



Seguí los pasos de Pedro, y alcanzá el borde del precipicio justo a tiempo.

Antes de viajar en el pterodáctilo a través del precipicio,revisá a tu izquierda si tenés energía extra.

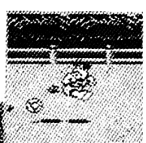


LOS REGALOS DE GAZOO

Brincador: El Hoppasaurus ayuda a Pedro a saltar a lugares que el solo no podría alcanzar.

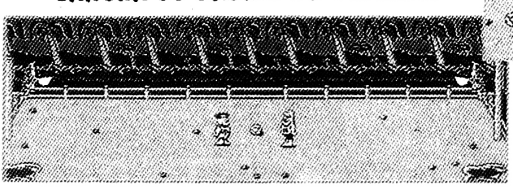
Un corazón sustituye algún corazón vacío en el medidor de salud de Pedro.

El Bronto Burger, acrecienta la fuerza de Fred.



Alas: Las usa para volar sobre animales feroces u objetos letales

CANCHA DE BASKET DE BEDROCK

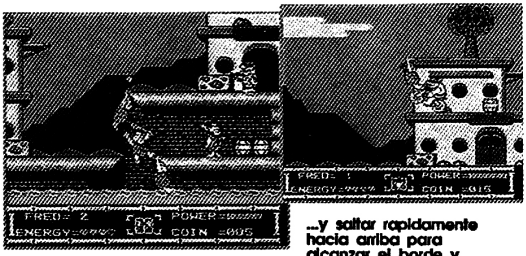


Roba la pelota con un golpe de cuerpo de Bedrock

Aletas: Cuando Pedro va a bucear en el lago necesita elementos de buceo, ¡ y "Cabeza dura Harry lo tiene!

Tenés que derrotar a "Cabeza Dura Harry"en la cancha, para poder tener los regalos de Gozoo. Los necesitás al principio del juego, entonces tirá a los arcos cuando tengas la chance.

SUBURBIOS DE BEDROCK



Pedro ya no es tan joven como antes, así que cada salto y cada arrecife es un desafío. Aquí hay que balancearse para tomar el barril de energía...

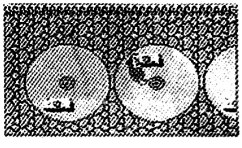
...y saltar rápidamente hacia arriba para alcanzar el borde y esquivar al matón en bicicleta.

Hay muchos barriles de energía en las alcantarillas de Bedrock, pero no debemos ser avaros, sino permanecer en el nivel superior y continuar con el bote.

Escuchá atentamente lo que Vilma, Betty o Pablo tienen para decirte.

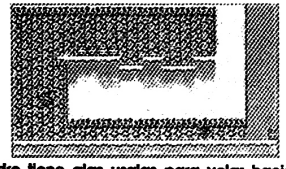
LA CIUDAD DE HIELO

Al comienzo de este nivel podés construir tu colección de monedas con la ayuda de este antecesor del baseball. Saltá por encima de la pelota y corré a pararte frente al villano.Golpealo con tu garrote, recogé la moneda que arroja, corré a la izquierda y después volvé a la derecha porque él va a reaparecer. Continuá hasta que tengas el máximo de 100 monedas. podés usar esta técnica en otros niveles.



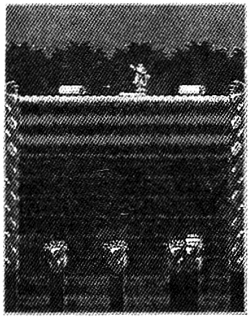
No saltés las plataformas en la caverna del hielo, al contrario, caminá cuidadosamente hacia la derecha y alcanzá una plataforma, midiendo tus movimientos.

Antes de saltar, andá a la derecha y tomá la vida extra junto con el arma explosiva.

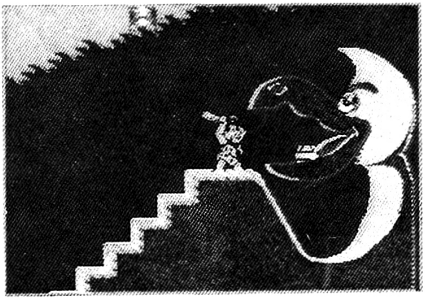


Si Pedro tiene alas usalas para volar hacia la caverna de reserva de energía, luego saltá hacia atrás y hacia abajo y corré para estar a salvo.¡No te olvides de bajar la cabeza!

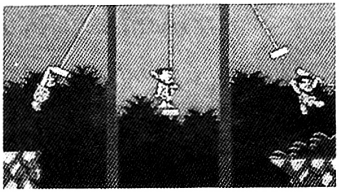
LA JUNGLA DE BEDROCK



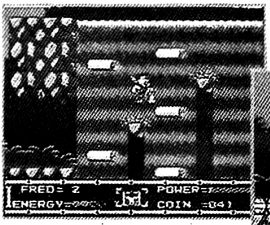
Podés encontrar barriles de energía al comienzo de la segunda caída de agua.



Golpeá este dinosaurio en el pico para que lo abra; hay una vida extra dentro.



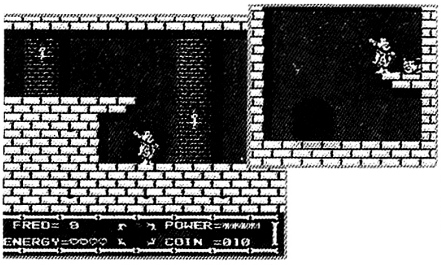
Un cavernícola siempre debe retomar a sus raíces salvajes. Cruzá el agua a lo Tarzán balanceandote con las lianas.



Si Pedro es atrapado por estos troncos, se desliza por la cascada.

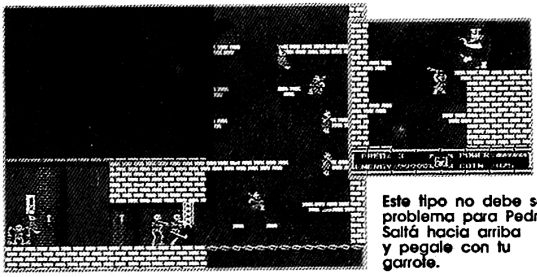
Antes de pelear con el jefe, usá el Hopp-asaurus para saltar y alcanzar los barriles de energía.

EL CASTILLO DE BEDROCK



Hay una vida escondida dentro de esta sala.

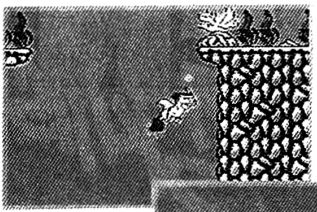
¡ A ESCAPAR !



Este tipo no debe ser problema para Pedro. Saltá hacia arriba y pegale con tu garrote.

Tenés solo segundos para escapar de los esqueletos y la lava una vez que tirás la palanca. Corré a la derecha y seguí a Pedro.

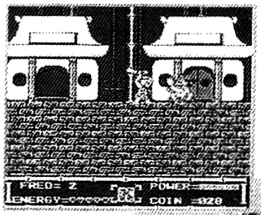
LAGO BEDROCK



Necesitás tu equipo de buceo para nadar y salir de una mala situación.

Burbujas de aire te transportan a través del lago Bedrock.

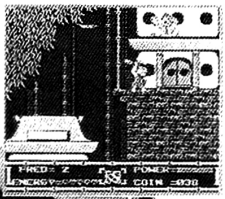
LA ISLA

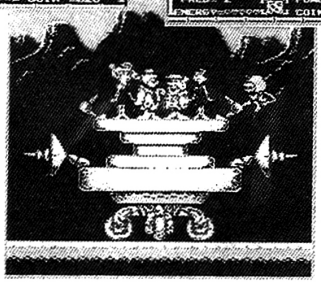


Usá un golpe de tu garrote para poner fuera de combate a estos tipos.

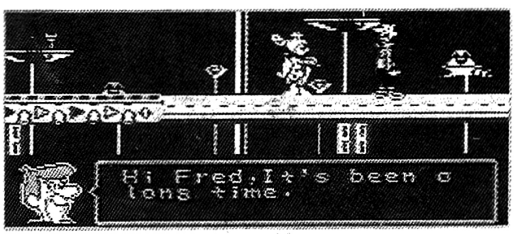
¡Finalmente has encontrado todas las piezas de la máquina del tiempo de Gazoc. Ahora realmente comienza tu viaje.

Atacá los tragasables por debajo.

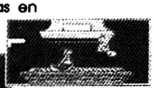




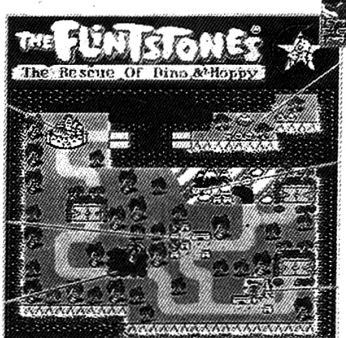
LA CIUDAD DEL FUTURO



La etapa final de "Los Picapiedras" te lleva al futuro para rescatar a Dino y Hoppy. Los mismos métodos que usabas en Bedrock te ayudan aquí. Si estás en un aprieto llamá a Gazoo.



El conde Rockula es el jefe del castillo. Cada vez que lo atacás se convierte en un murciélago y trata de encontrar otro lugar donde posarse. Pegale a los murciélagos que pueda arrojarte midiendo cada ataque.

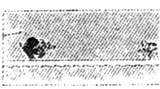


Este Dino es el jefe de La isla. Si tenés muchas monedas y un arma especial usalas en él. Sinó pegale con tu garrote y subí a la campana, corriendo al otro lado para evitar las bolas de fuego que arroja.

Arrojá hachas mientras este villano se adelanta y retrocede. Tirate para abajo sosteniendote del borde para evitar su defensa. Subí otra vez para seguir atacando.

Para derrotar a este tipo permanecé en la esquina y balanceá tu garrote, devolviéndole los cocos que te arroje.

El mamut es el jefe de la ciudad de hielo. Si te ataca, usá el Hopp-asauros para saltar sobre él y luego tu gomera. Acordate de juntar monedas.

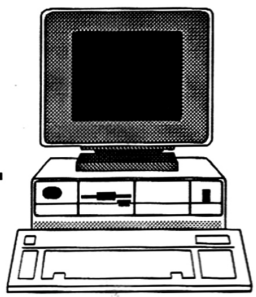


Para vencer el primer jefe de Bedrock, subí y lanzale hachas a la cabeza. Después apurate a la izquierda y evitá su fuego. Continuá atacando hasta que esté abatido.

PUBLICIDAD 83-1391

ECOM

EMPRESA DE COMPUTACION



COMPUTADORAS
Todos los Modelos
INSUMOS
JUEGOS PC
FAMILY GAME

PAPELERIA
FORM.CONTINUOS
FORM.IMPRESOS
DISKETTES BASF,
NASHUA Y 3M

IMPRESORAS

Epson
Citizen
Hewlett Packard

Olaya 1067 - Capital
T.E. 854-2185

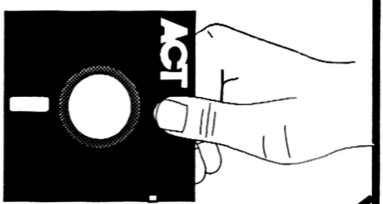
TONER Hewlett-Packard

PUBLICIDAD 83-1391

ACT

ALTA CONFIABILIDAD EN MEDIOS DE ALMACENAMIENTO

DISKETTES



- ***Floppy Disks para drives de 5.25" y 3.5"***
- ***Gran capacidad de almacenamiento***
- ***100 % Certificado sin error***
- ***Garantía total***
- ***Sistema de codificación por colores:***

Azul, Rojo, Verde, Amarillo, Naranja, Negro.

REPRESENTANTE EXCLUSIVO PARA SUDAMERICA

MAGNATEC S.A.

VIDAL 3850/54
(1429) Buenos Aires - Argentina
Tel: 70-8014/6838 Fax: (541) 70-6535

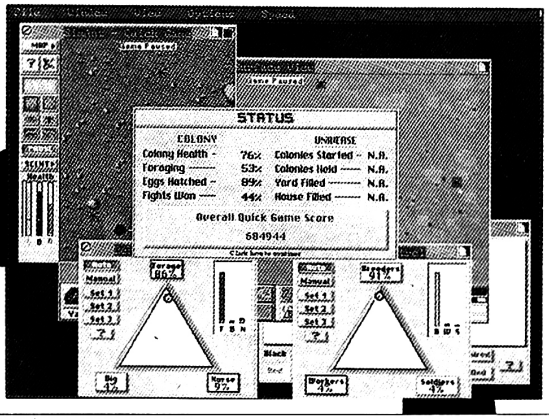
SIM ANT

99 %

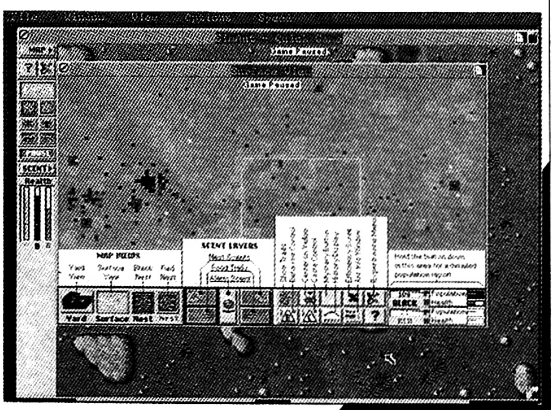
85 %

75 %

90 %



Es evidente que los chicos de Maxis apostaron desde un principio por la originalidad. En el mundo informático, casi cualquier tema ha sido tratado en lo que a simuladores se refiere. Sin embargo, ellos agudizaron el ingenio hasta conseguir un producto tan original como aquel "Sim City". Vista su original trayectoria nadie podía intuir cuál sería el próximo escenario que llevarían a nuestras pantallas. Pues bien, nos adentramos, nada más y nada menos, que en el corazón de un hormiguero.
Como en los trabajos anteriores de Maxis, la gran cantidad de menús existentes no se traduce en una considerable complejidad de manejo. Con el ratón, y de una manera parecida a como funciona "Windows", podemos ir abriendo, cerrando, modificando el tamaño o desplazando ventanas donde la información nos llega de forma directa.



Además en cada menú o submenú, pulsar un icono de interrogación se traducirá en la incorporación inmediata de etiquetas para cada icono, con lo que casi no hacen falta instrucciones iniciales. Los gráficos de alta resolución y el colorido, acompañados por unos buenos efectos de sonido, dotan a este increíble simulador de todo lo necesario, para hacerse con su sitio en el apretado mundo informático.

ELVIRA II

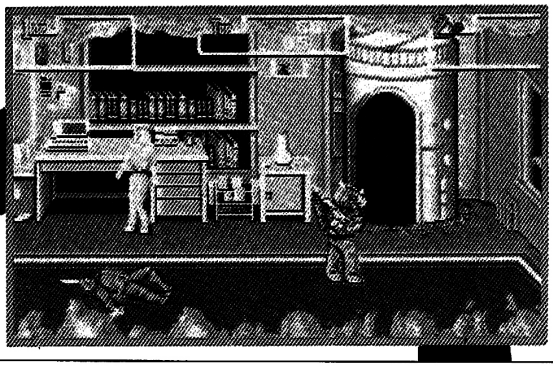
88 %
95 %
83 %
87 %

En una primera aproximación todo parece indicar que la complejidad ha crecido respecto al primer programa. De hecho tiene más discos que la versión anterior. Podremos elegir personaje entre un detective, un especialista, un programador y un lanzador de cuchillos. Esto de por sí acerca más el juego al género de los RPG. Cada uno de estos personajes tiene habilidades especiales. Para el jugador, el manejo es más simple. Los iconos para los objetos se ven bastante mejor y, además, aparece con cada uno de ellos las posibles forma de usarlos.

El juego tiene lugar en los estudios de cine propiedad de Elvira. Nuestras andanzas nos llevarán por algunos escenarios,bastante tétricos:un nido de arañas,una casa de encantada,un cementerio y,por supuesto,unas catacumbas.Los gráficos son una cosa de locos,muchos de ellos son digitalizados y tienen gran realismo.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II

89 %
85 %
87 %
90 %



Lo que se nos ofrece en este juego más que una segunda parte es un nuevo programa, que sin embargo no es totalmente original, pues en realidad se trata de la conversión de la máquina tragamonedas creada por Konami, que probablemente muchos de ustedes conozcan ya de sobra. Si buscan un nuevo juego de artes marciales, olvídenlo, es un juego más de lucha oriental, pero si se consideran "Turtlemaniacos"el programa es una maravilla.

El argumento es poco menos que original dado que una vez más April ha sido secuestrada por el malvado Shredder y nuestros queridos Michelangelo,Leonardo,Donatello y Rafael se verán en la obligación de rescatarla.
Los gráficos son fabulosos y los movimientos muy buenos aunque un poco lentillos en Amiga. Ahí, como siempre están presentes las infaltables pizzas para reponer la energía que tanta falta nos hará.

OFISER S.A.

PUBLICIDAD 85-1991

EMPRESA PARA EMPRESAS
DISTRIBUYE Y GARANTIZA EN
LA REPUBLICA ARGENTINA
LOS PRODUCTOS

Genius

MOUSE CLIX
MOUSE CLIX ES
MOUSE GM-D220
MOUSE GM-D321
MOUSE GM-303
MOUSE GM-W 220
MOUSE PAD
TRCKBALL GENIUS GK-T320

SCANER GS-4500 PLUS
SCANER GS-B105 G W/CAT
SCANER GS-C105 PLUS
TABLETAS DIGITALIZADORAS

CON LOS MEJORES DESCUENTOS

VISITENOS O SOLICITE VENDEDOR EN :

CASA CENTRAL

AV. CORDOBA 456 3 B (1054) Bs. As.

T.E. 313-3169 / 5301 / 9287 / 312-0311 FAX 312-0326
Lunes a viernes 9 a 18 Hs

EXPOSICION VENTAS Y DEPOSITO

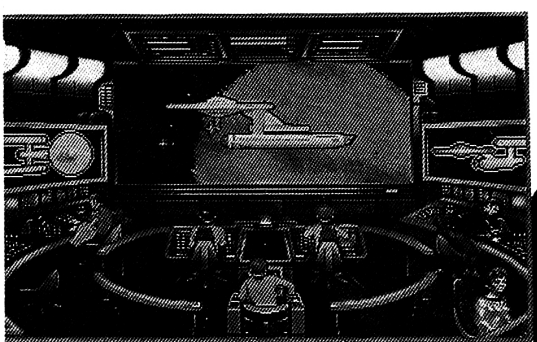
AV. SUAREZ 2044 Bs. As.

Lunes a Viernes 8.30 a 19 Hs y Sábados de 9 a 15 Hs

STAR TREK 25TH ANIVERSARY

97 %
98 %
86 %
88 %

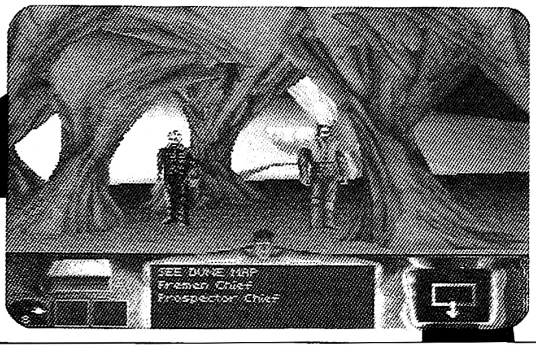
"Star Trek 25th Anniversary" comienza con una animación que parece sacada directamente del archivo de la Paramount. La misma música original, si tene Thunder Board o compatibles, y los créditos del juego con las mismas letras que los títulos de la serie. Tras esta excepcional introducción se nos traslada al puente de mando de la Enterprise. Cada uno de los personajes tiene una misión específica en el control de la nave y mediante el mouse podemos darles las órdenes oportunas. El juego está muy en la onda de "Monkey Island"así ya se darán cuenta como se presenta el programa en pantalla.



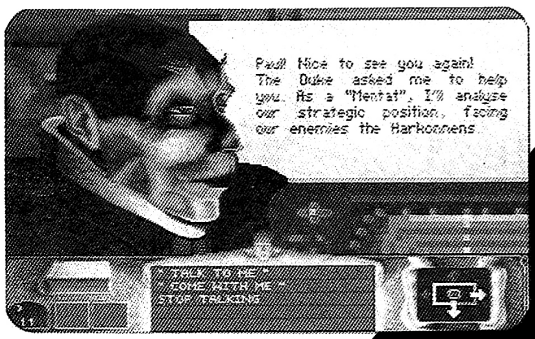
El programa ocupa cerca de ocho megabytes y para disfrutar con todo sus posibilidades necesitaremos una 286 a 12 Mhz. Sabemos que los usuarios de Hércules lloraran al enterarse que el juego funciona solamente en VGA pero ya es hora de ir dandose cuenta que los buenos juegos es necesariamente que se vean en color para explotar su posibilidades al máximo.

DUNE

93 %
98 %
80 %
89 %



El guión que sigue el programa es un poco diferente al de los libros y al de la película. En él Paul debe comenzar desde el principio a viajar al desierto y conseguir que los Fremnen trabajen para la Casa de Atreides. "Duna" ha sido estructurado como una aventura con grandes dosis de estrategia. Nuestra principal tarea será controlar a los oriundos del planeta para que extraigan las inmensas cantidades de Especia necesarias para el suministro del Imperio. Realizado en 256 colores, con gráficos en movimiento de una soberbia calidad, y un sonido ambiental digno de mención, estamos seguros que van a quedarse boquiabiertos ante lo que va a ser un auténtico juegazo, que promete muchas horas de entretenimiento.



A lo anteriormente dicho, se une la impresionante puesta en escena musical, una demo antes de comenzar la aventura que da un profundo repaso por las escenas más interesantes, y una trama cautivadora que te atrapará enseguida.

PLAY THE WORLD!

ANTICIPOS - NOVEDADES
CHISMES - NOTICIAS

MS. PAC-MAN

Quién es esa pequeña dama que devora puntitos sin cesar mientras es perseguida por horribles fantasmas? Claro que si, no puede ser otra que Ms Pac-Man, palabras que refieren de inmediato a un alocado y adictivo comer puntos, moverse por laberintos, estar atentos a los fantasmas, píldoras de energía y no dejar nada tras nuestro. El juego, en Megadrive, llegará a los 36 niveles, y ofrecerá un laberinto en scroll vertical entre la parte de arriba y la de abajo.
Obviamente cada nivel irá siendo un poco más difícil, y los fantasmas, que según se dice marcharán echando chispas, solo se dejarán atrapar durante unos cortísimos instantes.

SEGA OLIMPIADAS

Al parecer Sega no se conformó con la adquisición exclusiva de los derechos olímpicos para todos los productos de consola, sino que además fué la proveedora oficial de la Villa Olímpica.
Es decir que no solo tuvo vía libre para editar títulos relacionados con la Olimpíada como su exelente Olympic Gold, también instaló en cada una de las habitaciones de los deportistas una consola Sega Mega Drive, con 5 superjuegos entre los que obviamente figuró el Olympics.

PREMIOS

El pasado 12 de abril se entregaron los premios del European Computer Trade Show (E.C.T.S.) en su edición de 1992, los cuales resultan de la votación de las 50 revistas más importantes de videojuegos . Los galardonados en esta ocasión fueron:

* Mejor juego del año
LEMMINGS
* Mejor videojuego
SONIC THE HEDGEHOG
* Mejor juego de acción
LOTUS TURBO CHALLENGE II.
* Juego más original
CIVILISATION
* Mejor juego de aventuras y de rol
EYE OF THE BEHOLDER
* Mejor juego de simulación
RAILROAD TYCOON
* Mejor juego deportivo
JIMMY WHITE'S WHIRLIND SNOOKER
* Mejores gráficos
WING COMMANDER II
* Mejor sonido
WING COMMANDER II
* Mejor compañía de software del año
MICROPROSE
* Mejor compañía de hardware del año
SEGA

Nashua®

DISKETTES

* Nashua tiene el respaldo de 20 años de experiencia fabricando discos magnéticos.
* Nuevo envase con código de búsqueda en colores.
* Diskettes de alta densidad diferenciados en color para su mejor identificación.
* Cada diskette de 3 1/2 pulgadas es envasado individualmente al vacío.
* Control de calidad que garantiza funcionamiento libre de errores.

Pida mucho más, Pida Nashua...
y experimente la diferencia.

DATA MEMORY

Importador y
Distribuidor Oficial de
NASHUA CORPORATION

AV.INDEPENDENCIA 2520 - (1255) - BUENOS AIRES - ARGENTINA
TELS: 941-7991/7979/6848/6872 FAX: 942-9892

UN NUEVO MUNDO DE VIDEOJUEGOS PARA EL HOGAR

BITGAME - SUPER BITGAME - GAME GEAR - MEGADRIVE - VIDEO RACER
ACCESORIOS DE TODOS LOS MODELOS
600 TITULOS EN CARTRIDGES

Importa, Distribuye y Garantiza

BIT ARGENTINA

SERVICIO TECNICO: Av. Independencia 3485 - (1225) Capital Federal - Tel. 93-3080